

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yakni anak yang berada dalam tahap usia 0 sampai 6 tahun. fase ini adalah masa pertumbuhan yang sangat penting dan memiliki ciri khas yang berbeda dari masa pertumbuhan lainnya.¹ Masa ini sering disebut sebagai masa emas (golden age), yang merupakan masa yang istimewa. selama masa ini, anak sangat sensitif terhadap berbagai pengaruh dari sekitar, baik dari orang tua maupun lingkungan di luar rumah. Oleh karena itu, Masa Emas ini menjadi dasar yang penting untuk mengembangkan seluruh potensi tumbuh kembang anak secara maksimal.² Ada enam aspek yang berkembang pada anak usia dini, yaitu nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial emosi, bahasa, serta seni. Salah satu kemampuan dasar yang perlu dikembangkan dengan baik pada anak usia dini adalah kemampuan berbahasa.

Bahasa adalah cara untuk berkomunikasi yang digunakan seseorang agar bisa menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain sehingga orang tersebut bisa memahami apa yang disampaikan. Karena itu,

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

² Indrawati, "Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age," *Al-Ashlah: Journal of Islamic Studies* (t.t.), hlm. 1.

kemampuan berbahasa anak berkembang secara perlahan, mulai dari saat ia hanya bisa menangis hingga akhirnya bisa mengucapkan kata-kata. Secara umum, perkembangan bahasa anak dibagi menjadi dua tahap, yaitu tahap sebelum berbicara (sekitar usia 1 tahun) dan tahap berbicara (usia 1 sampai 5 tahun). Pada tahap linguistik ini, anak mulai bisa mengucapkan kata-kata pertamanya, yang merupakan awal dari kemampuan berbahasa.³

Bahasa memainkan peran penting dalam kehidupan manusia karena menjadi alat utama untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Tanpa menggunakan bahasa, manusia akan merasa kesulitan untuk menyampaikan pikiran, perasaan, atau kebutuhan mereka. Dalam pendidikan anak usia dini, perkembangan kemampuan berbahasa merupakan salah satu hal yang perlu diberi perhatian khusus. Oleh karena itu, kemampuan berbicara anak perlu didorong, dilatih, dan ditingkatkan sejak kecil, terutama dalam hal kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata agar anak dapat berkomunikasi dengan baik dan percaya diri.⁴

Bahasa merupakan alat utama yang digunakan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sekitarnya. Dalam konteks ini, kemampuan berkomunikasi mencakup kemampuan berbicara, yang memungkinkan anak menyampaikan pikiran, perasaan, dan keinginannya

³ Erisa Kurniati, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Dalam Psikologi Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 17, no. 3 (2017): 4.

⁴ Yasbiati Yasbiati, Oyon Haki Pranata, and Fitriani Fauziyah, "Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini Pada Kelompok B Di TK PGRI Cibeureum," *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 20–29, <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7155>.

dengan menggunakan kata-kata. Dengan kemampuan berbahasa yang baik, anak lebih bisa menyampaikan keinginan dan perasaannya, sehingga membantu anak dalam beradaptasi dan belajar berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) penting untuk dilakukan secara terencana agar bisa membantu perkembangan anak yang usianya 0 sampai 6 tahun. PAUD bertujuan memberikan pengaruh pendidikan yang tepat untuk mempercepat pertumbuhan anak di berbagai aspek, termasuk fisik dan mental. Pembinaan holistik ini memastikan anak berkembang secara optimal dan siap melanjutkan ke jenjang pendidikan formal berikutnya. Dalam konteks ini, pendidikan usia dini sangat penting untuk membentuk dasar pertumbuhan anak, terutama kemampuan berbicara dan berbahasa. Kemampuan berbicara dalam bahasa yang baik adalah dasar penting untuk pertumbuhan pikiran, hubungan dengan orang lain, dan pengalaman emosional mereka.⁵

Namun, di dunia nyata, tidak semua anak kecil mengalami pertumbuhan kemampuan berbahasa yang terbaik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 Mei 2026 di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung, ditemukan bahwa sebagian anak kelompok B masih mengalami kesulitan dalam Menyusun kalimat sederhana, anak cenderung pasif saat diminta bercerita atau menjawab pertanyaan dari guru, dan anak memiliki kosakata terbatas dalam topik sehari-hari. Kondisi ini

⁵ Murgiyanti, Sumarno, and Muhtarom, "Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Almadaddah Semarang," *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2023): 211–26.

menunjukkan adanya kesenjangan antara capaian perkembangan Bahasa yang diharapkan kurikulum dengan kondisi nyata yang ada di lapangan. Hal ini terjadi karena beberapa hal, seperti kurangnya perhatian dari lingkungan sekitar, sedikitnya percakapan antara anak dengan orang tuanya, cara belajar di lembaga PAUD yang tidak cukup memperhatikan pengembangan kemampuan berbahasa secara menyeluruh.⁶

Selanjutnya, masih ada guru PAUD yang belum sepenuhnya mengerti betapa pentingnya menggunakan strategi pengembangan bahasa yang sesuai dengan tahap pertumbuhan anak. Banyak kegiatan belajar belum dirancang dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sehingga anak-anak kurang tertarik untuk berbicara atau ikut aktif dalam kegiatan berbahasa. Akibatnya, kemampuan berbahasa anak tumbuh tidak sama, baik dalam penggunaan kata, cara menyusun kalimat, maupun kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Selain itu, masalah yang sering terjadi adalah metode belajar yang membosankan. Banyak guru masih memakai cara mengajar yang hanya menyampaikan informasi atau melakukan kegiatan sendiri, sehingga anak hanya duduk mendengarkan tanpa bisa ikut berpartisipasi. Hal ini membuat belajar terasa kurang menarik dan tidak memberi anak kesempatan cukup untuk berbicara secara bebas. Padahal, belajar bahasa pada anak kecil

⁶ Hesti Putri Setyaningsih, Andi Agusniatih, and Istiana Makarau, "Analisis Gangguan Keterlambatan Berbicara Pada Anak Usia Dini" 6, no. 2 (2025): 229–38, <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1533>.

seharusnya dilakukan dengan cara yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan anak langsung melalui kegiatan bermain sambil belajar.⁷

Selain itu, ada masalah lain yang terjadi, yaitu semangat belajar anak-anak tergolong rendah karena kurangnya variasi dalam cara dan alat yang digunakan saat belajar membuat anak cepat merasa tidak tertarik, lelah, dan tidak ikut aktif dalam kegiatan berbahasa. Anak yang seharusnya senang berbicara, bercerita, atau bernyanyi justru terlihat pemalu dan sering diam saja. Kondisi ini menunjukkan bahwa belajar belum bisa merangsang rasa penasaran dan semangat belajar sendiri anak dalam berinteraksi dengan bahasa.⁸

Terdapat juga kekurangan dalam jenis media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar bahasa. Media yang ada biasanya tidak beragam, kurang menarik dari segi tampilan, atau tidak dirancang khusus untuk membantu melatih bagian-bagian tertentu dalam bahasa, seperti cara pengucapan, pengembangan kosakata, dan kemampuan bercerita. Padahal, media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan sifat anak-anak usia dini bisa membantu mereka memahami konsep bahasa dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama belajar.⁹

Dampak buruk dari berbagai masalah tersebut sangat memengaruhi pertumbuhan kemampuan berbahasa anak. Anak mengalami keterbatasan

⁷ Nesna Agustriana and Desvi Wahyuni, "Stimulasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Edutainment ' WordWall ' Untuk Anak Usia Dini" 8, no. 1 (2025): 95–104, <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.871>.

⁸ Fatihatul Aziziyah et al., "Jurnal Citra Pendidikan Anak" 4, no. April (2025): 158–68.

⁹ Kartika Fajriani and Heppy Liana, "Eksplorasi Media Edukasi Untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini : Studi Kasus Kualitatif Di Desa Dayak Pampang" 5, no. 9 (2024): 814–25.

dalam kosakata, sulit menyampaikan pikiran dan perasaan, serta kurang yakin diri saat berbicara di depan orang lain. Selain itu, kemampuan anak dalam menceritakan sesuatu dan berkomunikasi secara dua arah masih kurang berkembang dengan baik, sehingga bisa memengaruhi pertumbuhan sosial dan emosional mereka.¹⁰ Jika kondisi ini tidak segera diperbaiki, anak akan mengalami kesulitan dalam belajar di tingkat pendidikan berikutnya, karena kemampuan berbahasa menjadi dasar penting untuk memahami berbagai mata pelajaran.

Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan metode dan sarana pembelajaran bahasa di PAUD agar proses belajar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan sifat anak usia dini. Upaya ini diharapkan bisa menyelesaikan masalah yang ada, meningkatkan semangat belajar anak, dan membantu kemampuan berbahasa mereka berkembang dengan baik.

Karena banyak masalah yang terjadi dalam belajar bahasa di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung, diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan sifat serta kebutuhan anak usia dini.¹¹ Anak-anak di usia 0 hingga 6 tahun belajar dengan cara yang paling efektif ketika mereka bermain sambil belajar. Dalam kegiatan ini, mereka bisa mencoba hal-hal baru, berinteraksi dengan

¹⁰ Zamzam Nurhuda, Dede Fatinova, and M Wildan, "Metode Pengajaran Komunikatif Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Bagi Siswa Usia Dini," *Jurnal Loyalitas Sosial: Journal of Community Service in Humanities and Social Sciences* 2, no. 1 (2020): 1, <https://doi.org/10.32493/jls.v2i1.p1-14>.

¹¹ Rista Dwi Permata, Ulfa Yuliasari, and Ifa Aristia Sandra Ekayati, "Pengembangan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2022): 433–40, <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1649>.

lingkungan sekitar, dan mendapatkan pengalaman yang bermakna melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan. Anak-anak kecil suka meniru, mereka melakukan apa yang mereka lihat dan dengar, oleh karena itu sebagai pendidik harus bisa memberi contoh yang baik. Salah satu cara adalah dengan menggunakan media yang kreatif, sehingga anak bisa turut aktif dalam kegiatan di kelas. Untuk proses belajar bahasa peserta didik bisa berjalan dengan baik, maka diperlukan sebuah media. Peran media sangat penting dalam membantu memahami materi, meningkatkan semangat belajar, serta memberikan pengalaman yang lebih beragam bagi peserta didik.¹²

Menggunakan media pembelajaran yang kreatif, seperti mainan edukatif, bisa menjadi cara yang baik untuk menghadapi kesulitan belajar bahasa pada anak-anak usia dini. Permainan edukatif bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik, sehingga membuat anak lebih tertarik dan aktif berpartisipasi dalam belajar. Dengan bermain, anak-anak bisa belajar secara alami dan sesuai dengan konteks, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, permainan edukatif bisa membantu mengembangkan berbagai bidang tumbuh kembang anak, seperti kemampuan berpikir, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan kemampuan bergerak.

¹² 586–595. ie Nurul AudNurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar,” *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.

Dengan demikian, memasukkan permainan dalam proses belajar Bahasa bisa membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan membantu perkembangan anak secara keseluruhan.¹³

Dalam pendidikan anak usia dini, guru perlu cerdas dalam memilih media permainan edukatif yang dibutuhkan dan paling sesuai sebagai alat belajar. Salah satunya yaitu media pembelajaran berupa monopoli. Monopoli adalah salah satu permainan meja yang paling terkenal di dunia, tujuan permainan ini adalah untuk menguasai atau mengumpulkan kekayaan dari semua petak di atas papan dengan cara membeli, menyewa, dan bertukar properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Namun dalam permainan monopoli ini, siswa diharapkan mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan agar minat belajar peserta didik bisa semakin meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap kepala sekolah dan guru kelas, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berbasis bermain belum pernah digunakan di lembaga tersebut. Proses pembelajaran selama ini mengandalkan pada lembar kerja anak, dan modul ajar dengan metode ceramah , tanya jawab, dan diskusi. Guru mengakui bahwa anak – anak sering terlihat bosan, kurang fokus, dan kurang antusias dalam kegiatan berbahasa.¹⁴ Minimanya variasi media

¹³ Setyaningsih, Rina. "Peran permainan edukatif dalam mengembangkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada anak usia dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7.6 (2023): 7299-7307.

menjadi salah satu factor utama rendahnya keterlibatan aktif anak. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap kelompok B (anak usia 5-6 tahun) dari jumlah keseluruhan anak dikelas, terdapat beberapa anak yang teridentifikasi masih kesulitan Menyusun kalimat sederhana, memiliki kosakata terbatas, atau cenderung pasif saat diminta bercerita.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa dalam proses belajar, guru hanya menggunakan lembar kerja anak dan modul ajar. Diperlukan solusi alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan memberikan media pembelajaran tambahan sebagai alat baru yang membantu proses belajar.¹⁵

Untuk mengidentifikasi Solusi media yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik anak di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung, peneliti menyebarkan kuesioner pemilihan media kepada 4 orang guru. Kuesioner berisi lima alternatif jenis media pembelajaran berbasis permainan, yaitu: (1) flash card, (2) puzzle huruf, (3) papan cerita, (4) permainan monopoli. Dan hasil kuesioner menunjukkan bahwa 3 dari 4 guru memilih media berbasis permainan monopoli sebagai pilihan yang paling potensial, karena dinilai paling aplikatif, menarik, dan mampu memfasilitasi kebutuhan stimulasi Bahasa anak secara interaktif.

¹⁵ Hasil wawancara dengan guru kelas kelompok B, (TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung), 12 Mei 2026

Mengacu pada hasil observasi, wawancara, dan kuesioner tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan Monopoli Bahasa yang diberi nama MOSA (Monopoli Bahasa), dipadukan dengan topik Binatang. Topik ini dipilih karena sangat dekat dengan dunia anak, kaya akan kosakata yang beragam (nama hewan, habitat, ciri fisik, suara, dan aktivitas), mudah diimajinasikan secara visual (melalui suara dan gerakan), serta sesuai dengan muatan kurikulum PAUD.

Melalui pendekatan bermain sambil belajar (play-based learning) dan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), diharapkan media MOSA mampu menjadi solusi inovatif yang meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun secara terukur, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti tertarik memilih judul “Pengembangan Media Monopoli Bahasa (MOSA) Dengan Topik Binatang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok Usia 5-6 Tahun Di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung.”.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik masih jarang dalam menggunakan media pembelajaran yang beragam dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional yakni berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, dan eksperimen.
3. Minimnya media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya media berbasis permainan fisik (seperti board game), yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini.
4. Rendahnya motivasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran Bahasa akibat kurangnya variasi media yang menarik untuk anak.

b. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas menyesuaikan dengan Tingkat kesulitan Untuk memfokuskan ruang lingkup penelitian agar lebih terarah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan fisik (board game) dengan nama MOSA (Monopoli Bahasa) yang dirancang khusus untuk anak usia dini.

2. Media MOSA dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun (Kelompok B TK/RA)
3. Aspek kemampuan bahasa yang dikembangkan dibatasi pada: (a) kosakata dasar (menenal dan menyebutkan), (b) kemampuan menyimak (memahami dan merespons instruksi verbal), (c) membaca awal (membaca tulisan sederhana), dan menulis. Penguasaan kosakata menjadi yang paling utama karena mendominasi setiap putaran permainan dan menjadi aktivitas inti yang paling sering muncul.
4. Kosakata yang dikembangkan bertema binatang, mencakup nama hewan, habitat, ciri-ciri fisik, suara, serta aktivitas hewan yang dikenal anak dalam kehidupan sehari-hari.
5. Uji coba media dilakukan di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung pada Kelompok B tahun pelajaran 2025/2026.

2. Rumusan masalah

- a. Bagaimana prosedur pengembangan media Monopoli Bahasa (MOSA) berbasis ADDIE dengan topik Binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung?
- b. Bagaimana kelayakan media Monopoli Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak

kelompok usia 5-6 tahun berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli Bahasa?

- c. Bagaimana eektivitas media Monopoli Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yakni megembangkan media pembelajaran permainan monopoli Bahasa dengan topik Binatang pada aspek Bahasa serta mengetahui Tingkat kevalidan, dan keefektifan media.

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media Monopoli Bahasa (MOSA) berbasis ADDIE dengan topik binatang dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5–6 tahun.
2. Untuk mendeksripsikan kelayakan media Monopoli Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli Bahasa.
3. Untuk mendeksripsikan eektivitas media Monopoli Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung?

D. Spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah diatas, yaitu menggunakan produk berupa media monopoli Bahasa dengan topik Binatang untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak usia 5–6 tahun yang dibuat dan diperuntukkan untuk pendidik sebagai media pengembangan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media Monopoli Bahasa dibuat dengan bahan dasar banner berukuran 200 cm x 125 cm (sebagai alas permainan monopoli) papan ini memiliki 22 petak yang berisi gambar Binatang dan instruksi kartu, kertas manila (kartu monopoli), kain velboa (dadu), dakron.
2. Komponen permainan meliputi kartu pintar, kartu baca, kartu langkah (dibuat dari kertas manila), dadu kain berbahan velboa berukuran 10 × 10 cm berisi dakron, serta keranjang dan bintang sebagai penanda poin.
3. Produk pengembangan media monopoli Bahasa difokuskan untuk menstimulasi empat pendekatan keterampilan berbahasa, dengan fokus utama pada pengembangan (a) kosakata dasar (mengenal dan menyebutkan), (b) kemampuan menyimak (memahami dan merespons instruksi verbal), (c) membaca awal (membaca tulisan sederhana), dan menulis. Penguasaan kosakata menjadi yang paling utama karena mendominasi setiap putaran permainan dan menjadi aktivitas inti yang paling sering muncul.

4. Kosakata dasar yang dikembangkan meliputi: nama hewan (misalnya gajah, singa, kucing, anjing, ikan, burung), habitat (hutan, air, rumah), ciri-ciri (besar, kecil, cepat, lambat), suara hewan, kegiatan hewan (melompat, berenang, terbang) — sesuai dengan dunia anak usia 5-6 tahun. Serta Bentuk bahasa yang dikembangkan seperti pengenalan kata benda (nama hewan), kata sifat (besar/kecil, cepat/lambat), kata kerja sederhana (melompat, berenang), kalimat pendek untuk menggabungkan kosakata (misalnya “Ikan berenang di air”).
5. Mekanisme permainan, anak melempar dadu, berjalan langsung di atas banner sesuai jumlah dadu, pada lemparan pertama anak menjawab kuis dari kartu yang didapatkan dan menulis kata yang terdapat pada gambar (misal gajah) . selanjutnya pada lemparan kedua dan seterusnya anak menjawab pertanyaan dengan menjawab ciri ciri hewan singa, lemparan selanjutnya jika anak mendapatkan kartu baca anak membaca kalimat yang tertera pada kartu baca. dan jika anak mendapatkan kartu langkah anak berjalan sesuai dengan intruksi kartu. Pendekatan bermain fisik di atas banner mendorong keterlibatan kinestetik anak.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan diatas hasil penelitian dan pengembangan in diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara ilmiah (teoritis)
 - a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi ilmiah berupa pemahaman yang lebih dalam tentang

bagaimana media pembelajaran berbasis permainan (board game) dapat berfungsi sebagai alat efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan memperkaya landasan teori berkaitan dengan penguasaan bahasa usia 5–6 tahun, serta memperkuat argumen bahwa media yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini—memiliki aspek visual, tactile, dan interaktif—mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan model media pembelajaran lainnya di bidang PAUD maupun penelitian pendidikan bahasa anak usia dini pada umumnya.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini dapat diperoleh pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, menguji media pembelajaran yang inovatif dan sebagai sarana dalam mengembangkan kompetensi pedagogis sebagai calon pendidik.

b. Bagi pendidik

Media MOSA dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk menstimulasi aspek bahasa anak, pada penguasaan (a) kosakata dasar (mengenal dan menyebutkan), (b) kemampuan menyimak (memahami dan merespons instruksi verbal), (c) membaca awal (membaca tulisan sederhana), dan menulis. Disini penguasaan kosakata menjadi yang paling utama karena mendominasi setiap putaran permainan dan menjadi aktivitas inti yang paling sering muncul.

c. Bagi peserta didik

Media MOSA dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar bahasa yang kontekstual, inovatif dan menyenangkan. Anak tidak hanya memperluas kosakata saja tetapi juga melatih kemampuan interaksi anak dengan teman-sekelas dan guru secara langsung (tidak hanya pasif mendengarkan), kemampuan berbicara, menyimak, menulis, dan berinteraksi secara langsung.

d. Bagi Lembaga TK

Lembaga mendapatkan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik (media

monopoli bahasa dengan topik binatang) yang bisa diterapkan dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun. Media ini dapat memperkaya sarana belajar yang ada dan menggantikan metode pembelajaran yang mungkin sudah jenuh atau monoton. Serta juga akan menjadi penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran sehingga semua kompetensi dasar dalam kurikulum tercapai.

e. Bagi peneliti lain.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan atau meneliti media pembelajaran berbasis permainan untuk stimulasi bahasa anak usia dini.

F. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang penulis lakukan, maka dalam hal ini akan dicatumkan beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang peneliti ambil.

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/penerbit) dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Devi Meilasari. Pengembangan monopoli pintar sebagai media pembelajaran anak usia dini. (Tesis). UIN Sunan Kalijaga. 2023	Memiliki persamaan pada media yang dikembangkan yakni monopoli.	Subjek peneliti an usia 4–5 tahun; fokus pengembangan bersifat umum,	Penelitian ini secara khusus menargetkan anak usia 5–6 tahun dengan fokus pada stimulasi kosakata dan kemampuan berbicara bertema binatang menggunakan model ADDIE.

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/penerbit) dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
			tidak spesifik pada aspek bahasa.	
2.	Nabilah Yusra. Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini . (Skripsi) Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu. 2022	Keduanya memiliki persamaan yakni pada penggunaan jenis penelitian yaitu R&D	Fokus materi pada ibadah sholat, bukan kemampuan bahasa.	Media dirancang sebagai instrumen stimulasi dengan kosakata yang berjenjang, dari kata benda hingga kalimat sederhana.
3.	Mega Putri, Baik Nilawati Astini, I Wayan Karta, I Nyoman Suarta. Pengembangan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini. (Jurnal). Universitas Mataram. 2021	Keduanya memiliki kesamaan menggunakan media monopoli dan keduanya memiliki subjek penelitian yang sama yakni pada anak usia 5-6 tahun.	Metode penelitian deskriptif kualitatif; aspek yang dikembangkan bersifat multiaspek (kognitif, bahasa, sosial emosional).	Penelitian ini menggunakan R&D model ADDIE dan membatasi fokus pada aspek bahasa saja, sehingga stimulasi lebih terarah dan terukur.
4.	Trilantika retna sari, pengembangan media monopoly of manners untuk menanamkan nilai tata krama anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Kauman Tulungagung (Skripsi). Universitas Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung	Persamaan keduanya yakni menggunakan media monopoli Bahasa , selain itu jenis penelitian yang digunakan juga sama yakni metode	Aspek yang dikembangkan peneliti tentang nilai tatakrama, sedang	Penelitian ini mengembangkan media monopoli berbasis banner fisik berskala besar yang dapat diinjak anak, dengan fokus eksklusif pada stimulasi kosakata bertema binatang

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/penerbit) dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
		Research and Development.	kan peneliti ini menstimulasi kemampuan berbahasa.	untuk anak usia 5–6 tahun di Tulungagung.
5.	Rini Setyowati & Nurbiana Dhieni. "Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Media Permainan Edukatif Berbasis Kartu Bergambar." Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2020.	Keduanya sama – sama berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun melalui media permainan edukatif yang menggunakan gambar secara visual.	Metode yang digunakan PTK (bukan R&D/ADDIE); media yang digunakan berupa kartu bergambar, bukan papan permainan fisik berukuran besar; dan tidak menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini secara khusus mengembangkan Media Monopoli (MOSA) dengan topik Binatang berbasis banner fisik berskala besar (200×125 cm) yang dapat diinjak langsung oleh anak, menggunakan model ADDIE, dengan fokus eksklusif pada stimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun (kosakata, berbicara, menyimak, membaca kata) di TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung.
6.	Aisyah Nurul Fauziah & Lilis Madyawati. "Pengaruh Media	Keduanya sama-sama mengkaji	Metode kuasi	mengembangkan Media Monopoli

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis/jurnal/penerbit) dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
	Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Perkembangan Kosakata Anak Usia 5–6 Tahun." Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 2022.	peningkatan kosakata anak usia 5–6 tahun melalui media berbasis permainan dan menggunakan desain pre-test post-test.	eksperimen, bukan R&D; tidak membangun produk media baru	Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang berbasis banner fisik berskala besar (200×125 cm) yang dapat diinjak langsung oleh anak, menggunakan model ADDIE, dengan fokus eksklusif pada stimulasi kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun (kosakata, berbicara, menyimak, membaca kata)

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan tabel orisinalitas di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kebaruan yang signifikan. Media MOSA (Monopoli Bahasa) merupakan satu-satunya media pembelajaran yang: (1) dirancang sebagai papan permainan fisik berukuran besar (banner 200 × 125 cm) yang dapat diinjak anak, sehingga melibatkan unsur kinestetik; (2) berfokus secara eksklusif pada stimulasi kemampuan berbahasa Indonesia dengan bertema binatang yang terstruktur secara berjenjang mulai dari kata benda, kata sifat, kata kerja, hingga kalimat sederhana (3) dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk anak usia 5–6 tahun di konteks TK Kemala Bhayangkari 48 Tulungagung. Hal ini bertujuan agar anak usia 5-6 tahun tidak hanya bermain, tetapi secara sistematis mengalami peningkatan jumlah kosa kata yang terukur dalam satu tema yang dekat dengan dunia mereka.

G. Penegasan istilah

1. Secara konseptual

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.¹⁶

b. Media Permainan Monopoli

Permainan monopoli adalah salah satu jenis media pembelajaran berbasis permainan papan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, melatih keterampilan memecahkan masalah, dan membangun interaksi sosial. Permainan monopoli diharapkan bisa membuat siswa terlibat dalam proses belajar mengajar secara aktif, sehingga mereka bisa memecahkan berbagai masalah dan saling berkompetisi untuk menjadi pemenang dalam permainan tersebut.¹⁷ Belajar dengan permainan membantu siswa ikut serta secara aktif dalam proses belajar, sehingga secara tidak langsung mereka dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Permainan monopoli digunakan sebagai sarana belajar karena biasanya siswa sudah tahu cara bermain monopoli. Sehingga proses

¹⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

¹⁷ Sri Suciati et al., "Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (Monosa) Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Sd Kelas Iv," *Mimbar Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2016): 130–44, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4253>.

belajar yang dilakukan menjadi lebih menarik bagi siswa dan suasana terasa menyenangkan, sekaligus siswa mendapatkan banyak pengetahuan.¹⁸

Media permainan monopoli dalam penelitian ini merupakan produk hasil pengembangan melalui metode Research and Development (R&D), yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun dengan tema hewan. Media ini terdiri atas banner sebagai permukaan permainan, kertas manila sebagai bahan kartu, serta kain velboa berisi dakron sebagai bahan dadu. Permainan ini berfokus pada keterampilan membaca, menulis, dan menyimak, dengan penekanan pada penguasaan kosakata dasar seperti nama hewan, tempat, sifat, suara, dan aktivitas hewan. Materi disusun secara bertahap mulai dari kata benda, kata sifat, dan kata kerja sederhana, hingga kalimat pendek seperti "Ikan berenang di air", agar sesuai dengan tingkat pemahaman anak usia dini.

c. Kemampuan Berbahasa.

Kemampuan berbahasa adalah kapasitas seseorang dalam menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikiran, memahami orang lain, serta memperkaya kosakata. Kemampuan berbahasa disebutkan sebagai sekumpulan

¹⁸ Yoyo Zakaria Ansori, Dudu Suhandi Saputra, and Sri Yunarti, "Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS," *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Majalengka*, 2019, 764–70.

keterampilan atau pengetahuan yang terdiri dari beberapa komponen.¹⁹ Salah satu tokoh yang memperkenalkan konsep kemampuan berbahasa adalah Carroll. Ia menyatakan bahwa ada empat pendekatan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Pendekatan ini didasarkan pada asumsi bahwa keempat keterampilan tersebut merupakan bagian penting dari kemampuan berbahasa.²⁰

Kemampuan berbicara sangat penting bagi perkembangan sosial anak, karena melaluinya anak dapat memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, termasuk berpartisipasi aktif dalam suasana kelas. Bahasa yang dikuasai anak juga turut memengaruhi pemahamannya terhadap materi akademik.

Dalam penelitian ini, kemampuan berbahasa yang dimaksud adalah kemampuan berbahasa Indonesia, dengan fokus pada keterampilan membaca, menulis, dan menyimak, serta penguasaan kosakata dasar melalui pengenalan kata benda (nama hewan), kata sifat (besar-kecil), kata kerja (melompat, berenang), dan kalimat sederhana seperti "Ikan berenang di air". Topik hewan dipilih karena dekat dengan dunia anak dan kaya

¹⁹ Aditia Elovani Keliat et al., "Analisis Kemampuan Berbahasa Siswa Melalui Penggunaan Bahasa Baku Di SMP Negeri 35 Medan Kelas VIII" 8 (2024): 24319–28.

²⁰ Yudho Bawono, "Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah : Sebuah Kajian Pustaka," *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 2017, 116–25, <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181> diakses tanggal 26/12/2020.

akan variasi kosakata. Pendekatan ini diwujudkan melalui pengembangan media Monopoli Bahasa (MOSA) sebagai alat belajar interaktif yang bertujuan memperkaya kosakata anak secara kontekstual dan menyenangkan.

d. Media Monopoli Bahasa (MOSA) Topik Binatang

Media Monopoli Bahasa (MOSA) bertopik binatang adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5–6 tahun secara menarik dan mudah dipahami. Melalui pendekatan "bermain sambil belajar," anak diajak memperkaya kosakata seputar dunia binatang—nama, habitat, ciri fisik, suara, dan aktivitas—sekaligus melatih penyusunan kalimat sederhana.

Selain melatih aspek linguistik, media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif melalui papan permainan, dadu, dan kartu kuis, sehingga mendorong partisipasi aktif anak. MOSA juga menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, seperti kesabaran menunggu giliran, keberanian berekspresi, dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya.

2. Secara Operasional

Secara operasional, pengembangan Media Monopoli Bahasa (MOSA) dengan topik Binatang dalam penelitian ini adalah proses merancang dan menghasilkan sebuah alat pembelajaran berupa papan

permainan fisik berukuran besar (banner 200×125 cm) yang dapat dimainkan langsung oleh anak. Efektivitas media ini diukur melalui desain one-group pretest-posttest, yakni membandingkan skor kemampuan berbahasa anak (kosakata dan kemampuan berbicara) sebelum dan sesudah menggunakan media MOSA, menggunakan instrumen observasi terstandar yang telah divalidasi oleh ahli.